EL DEBER

DEBERTIDÍSIMO

Pasatiempos para todas las edades

DOMINGO, 23 DE JULIO DE 2023

Nº50

7 DIFERENCIAS

Consiste en descubrir las variaciones introducidas por el dibujante entre dos imágenes aparentemente iguales. Se considera un juego de dificultad media.

A

B

SOPA DE LETRAS

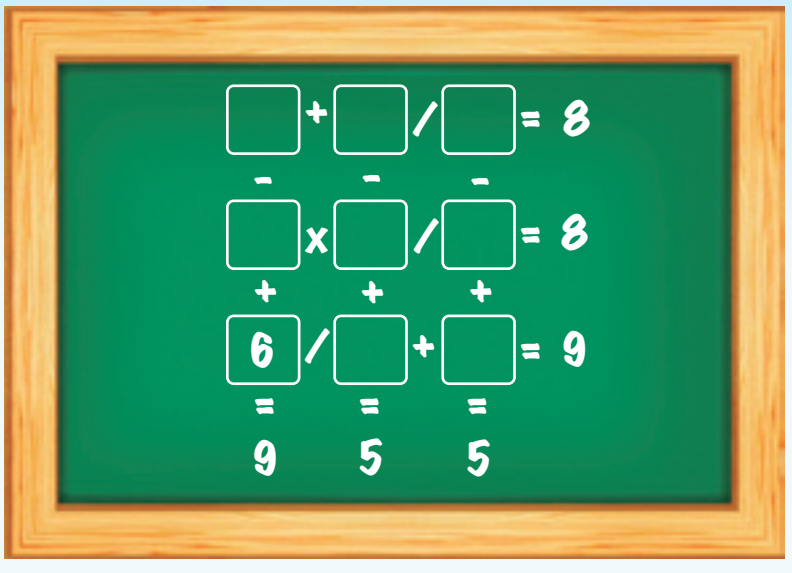
El objetivo es encontrar la lista de palabras escondidas en la cuadrícula. Pueden encontrarse **Horizontal, Vertical, Diagonal o al Revés**

TEMA: **ANIMALES DE GRAJA**

O	H	Q	K	A	N	L	N	Y	J	D	Q	G	X	Q
J	B	E	Q	A	P	A	V	O	R	E	A	L	D	P
C	A	B	A	L	L	O	X	D	D	O	N	C	O	P
T	G	U	Q	A	A	H	H	V	L	R	E	D	T	E
Y	A	D	O	J	B	J	E	O	L	R	L	N	A	D
L	C	I	G	U	C	Z	T	W	D	E	C	S	P	P
J	H	D	R	F	A	A	O	O	G	P	B	Q	K	A
O	D	R	U	H	G	V	L	P	A	A	R	T	C	I
S	O	C	O	N	E	J	O	O	W	H	G	K	A	P
K	M	E	Q	M	V	V	I	O	R	N	W	U	B	F
O	S	R	C	A	L	D	L	E	R	O	D	W	R	D
V	Y	B	C	A	Z	L	I	D	B	A	S	J	A	A
W	M	A	R	D	A	Z	N	V	O	N	R	U	F	Y
E	K	G	R	G	W	E	Y	X	C	Y	N	E	X	F
J	D	D	T	G	W	D	S	T	E	P	V	O	X	N

BURRO, CERDO, GATO, PAVOREAL, CABALLO, CONEJO, LORO, PERRO, CABRA, GALLO, PATO, VACA

TABLERO MATEMÁTICO



DEBERTIDÍSIMO

Pasatiempos para todas las edades

SUDOKU

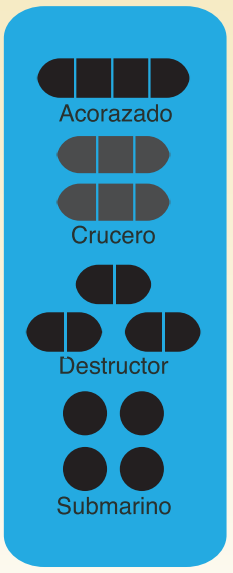
El objetivo es rellenar las casillas vacías de forma que los números del 1 al 9 aparezcan solamente una vez en cada fila horizontal, en cada fila vertical y dentro de cada uno de los cuadrados.

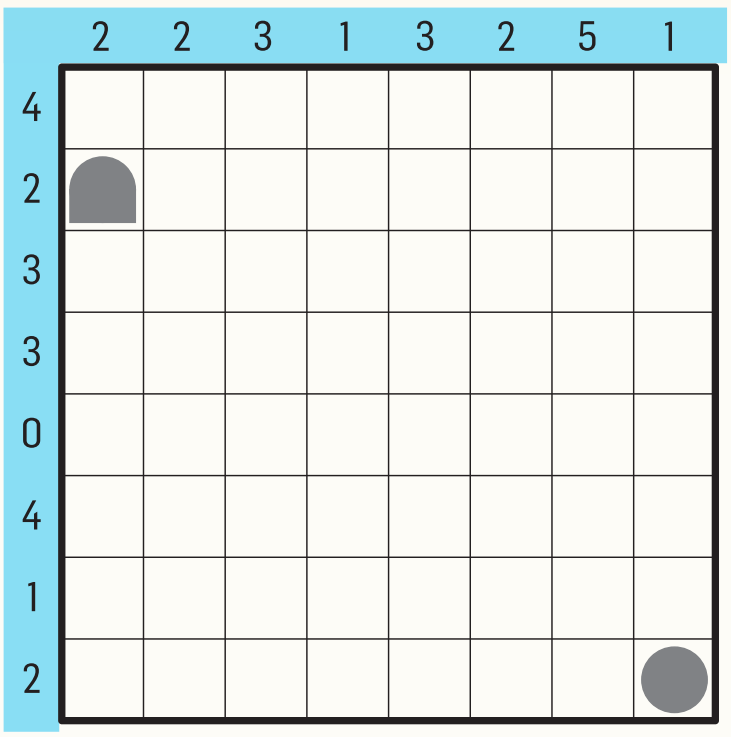
	6	3					5	2
		5			6			3
	2					6	4	8
3				4		2		
7			3	8		5		
	8	4	7					
	3	9		6		8	2	
2	7							
	4	8					3	

		9		6			4	
8		4			1			9
	1	6	9			3		
4							1	
				1	6		9	4
	6			7		2		
9	7		6	8				
			1	5		9	8	2
						5		6

BATALLA NAVAL

Un pasatiempo de pura lógica. Guiándose por las ayudas, hay que develar la ubicación de una flota completa, compuesta por acorazado, cruceros, destructores y submarinos. Una Batalla Naval es bastante difícil, pero quienes lo resuelven mejoran con la práctica.





CRIPTOFRASE

Encuentre una frase reemplazando cada número por una letra diferente y teniendo en cuenta que a igual número le corresponde la misma letra. Una palabra puede interrumpirse al final de un renglón y continuar en el siguiente. El cuadro auxiliar indica las letras que forman la frase.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
17		18		7			21					19				24	11		2	1					

U (1) A (10 17) H (21) E (7) R (11) R (11) A (17) M (19) E (20 7) T (10) A (2 17) E (7 8) T (2) A (17 10) U (15) E (1 7) A (10 17)
C (18) M (3 19 3) E (7 16) Q (24) U (1 7) A (16 17) U (1) A (8 17) .

CRUZADAS

Rompecabeza de palabras cruzadas. Es un juego de palabras parecido a los crucigramas.

CARPINTERÍA

ENIGMA DE LA SEMANA

Estira de la cuerda

En el juego de estirar la cuerda, 4 atletas tiran tan fuerte como 5 personas no deportistas.

Dos no deportistas y un atleta tiran tan fuerte como un león. El león y tres no deportistas se enfrentan ahora con 4 atletas.

¿Quién ganará en este último caso?

R.- Ganará el grupo de los.....

DEBERTIDÍSIMO

Pasatiempos para todas las edades

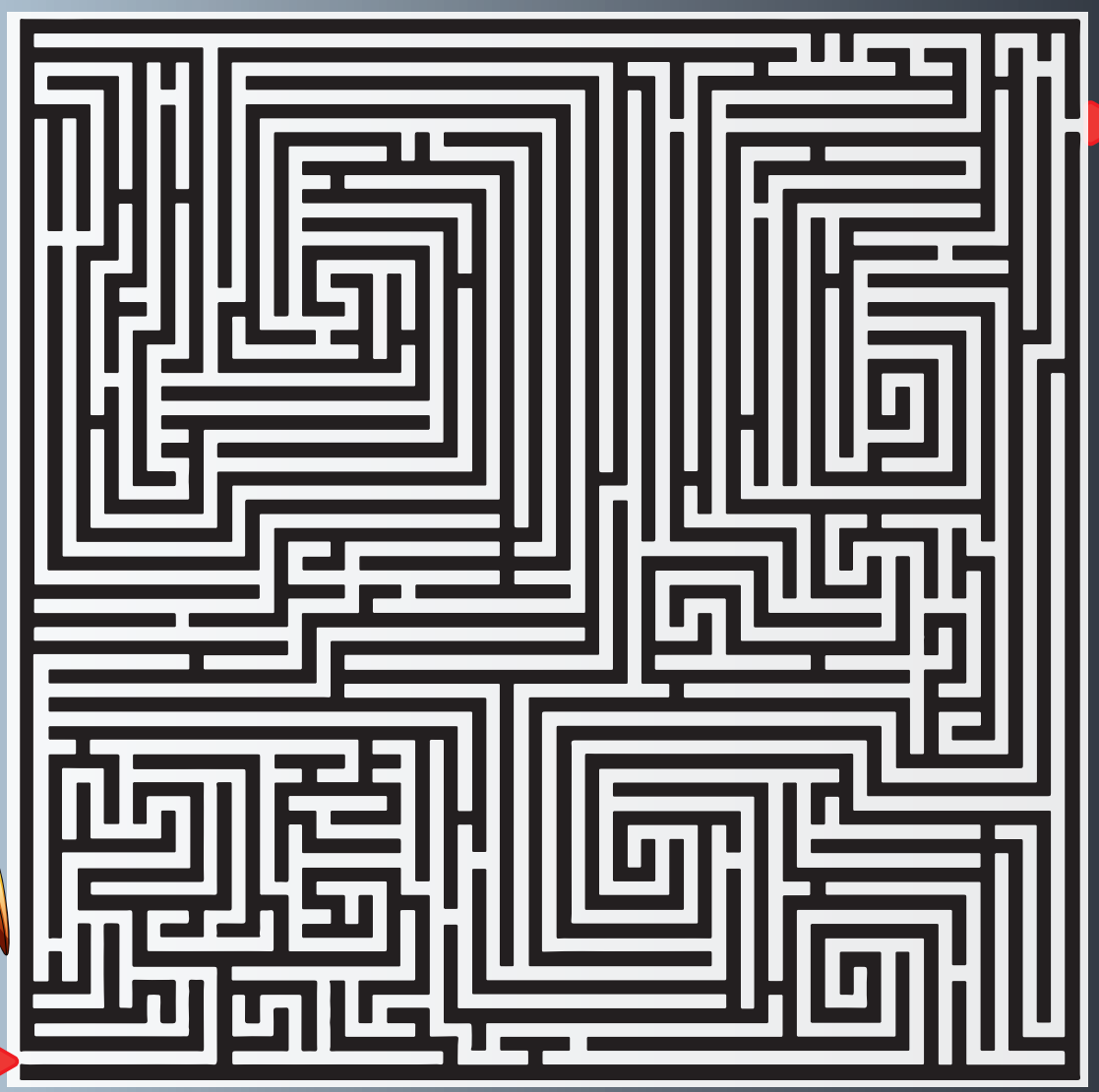
CRUCIGRAMA

El clásico entretenimiento de descubrir las palabras sugeridas por las definiciones, tanto verticales como horizontales. El entrecruce de las palabras en el damero es clave para la resolución de este pasatiempo que ya tiene más de un siglo de vida. Juego disponible en tres niveles de dificultad: fácil, medio y dificil.

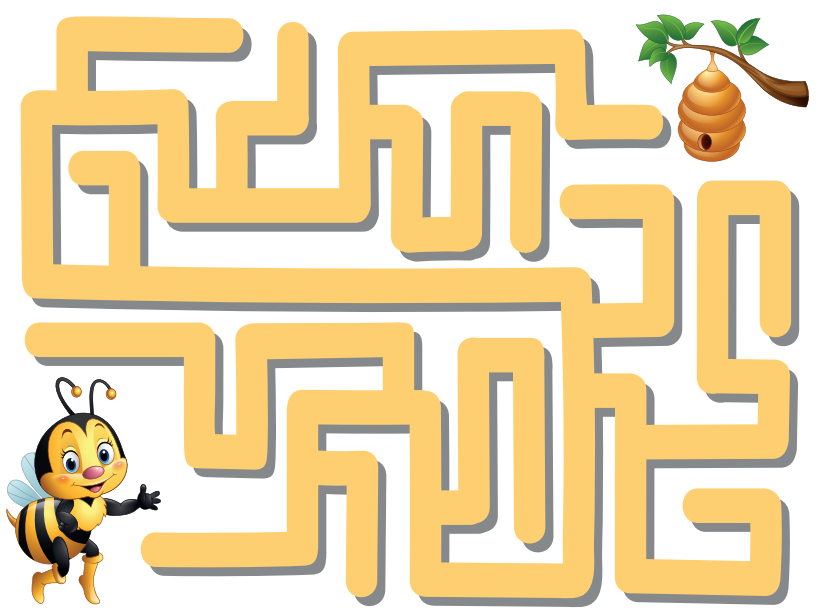
APRESA, ATRAPA
QUIERAS CON PASIÓN
TARJETA ILUSTRADA EN UNA DE SUS CARAS
SONIDO DE IDA DEL PÉNDULO
UTILIZAD, EMPLEAD
MÁQUINA PARA MEDIR EL TIEMPO
HORNEO, TUESTO
PROFETA DE LAS TABLAS DE LA LEY
TREPO A UNA GRAN ALTURA
STOKES SÍMBOLO
CONDI-MENTO
1a NOTA MUSICAL / PARTE DEL OJO
PREFIJO "REPETI-CIÓN"
DISIPAR DUDAS
CREENCIA, ESPERAN-ZA
COLOCA, UBICA
DIEZ VECES CIEN / SONIDO DEL RELOJ
LABRE LA TIERRA
PACINO ACTOR DE EE. UU.
RUMIANTE AFRICANO DE LARGO CUELLO
TORRE SÍMBOLO DE PARÍS
LABORA-TORIO / OREN
ATARE UN FARDO
PARTE DEL AVIÓN
PASE DE DENTRO A FUERA
PARTE POSTERIOR DEL PIE HUMANO (PL.)
PUNTO CARDINAL
CANTANTE COLOM-BIANA DE "OJOS ASÍ"
TENÍA FE / SALVÉ A UNA PERSONA
DELGADO, DE POCAS CARNES
VERBAL HABLADO
CONJUNTO DE RAYOS LUMI-NOSOS
PARTE DE UN JUEGO DE TENIS
FRECUEN-CIA DE RADIO
FELINO DEL ZODÍACO
CON SUS PARTES MUY DISPER-SAS (F.)
ACTINIO SÍMBOLO / CALVIN KLEIN
RESPLAN-DOR DURANTE LA TOR-MENTA
4a NOTA MUSICAL / CONOZCO
BUQUE, EMBARCA-CIÓN / LODO
RESP. LIMITADA (INIC.)
BOMBILLA DE BAJO CONSUMO
NOTA DE REDAC-CIÓN / GALIO
ESCUCHAD / DIRIGIOS, MARCHAD
CARACTE-RÍSTICO DE CADA PERSONA
PERFUME, COLONIA
ARGÓN SÍMBOLO / PREFIJO NEGATIVO
PLATA SÍMBOLO
VOY DE PRISA
COBALTO SÍMBOLO / EMITÍ LA RISA
PROYECTO, PROGRA-MA / INFUSIÓN
CANTINA / ALIMENTO A BASE DE HARINA
COSMÉ-TICO CAPILAR / PESETAS
CADENA DE GENES
PRONUN-CIA PALA-BRAS
LLAMADO A LA PUERTA / CROMO
COMIDA AL AIRE LIBRE
PREFIJO NEGACIÓN / CALCIO SÍMBOLO
CHRIS-TIAN ___, DISEÑADOR FRANCÉS
OPUESTO A "OFF" / NORMA, PRECEPTO

LABERINTO

Recarga tu mente con desafiantes juegos de laberinto. ¿Piensas que sabes cómo puedes cruzar laberintos y ganar? ¡Hay una sola manera de descubrirlo!

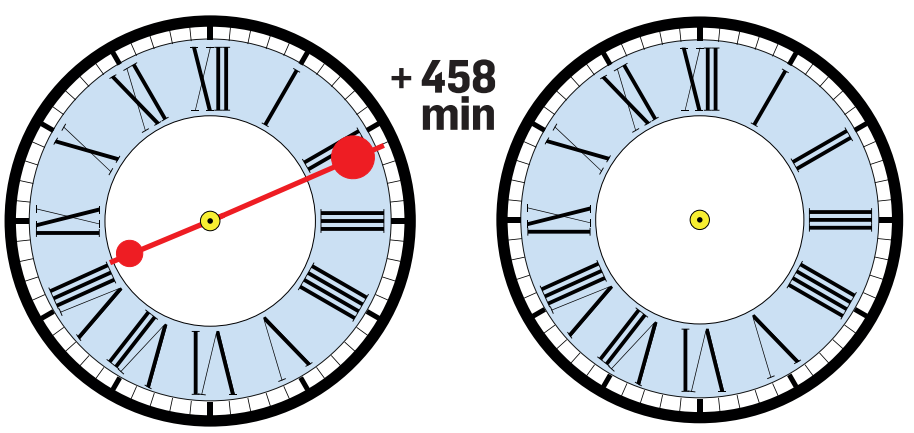


LABERINTO INFANTIL



EL RELOJ

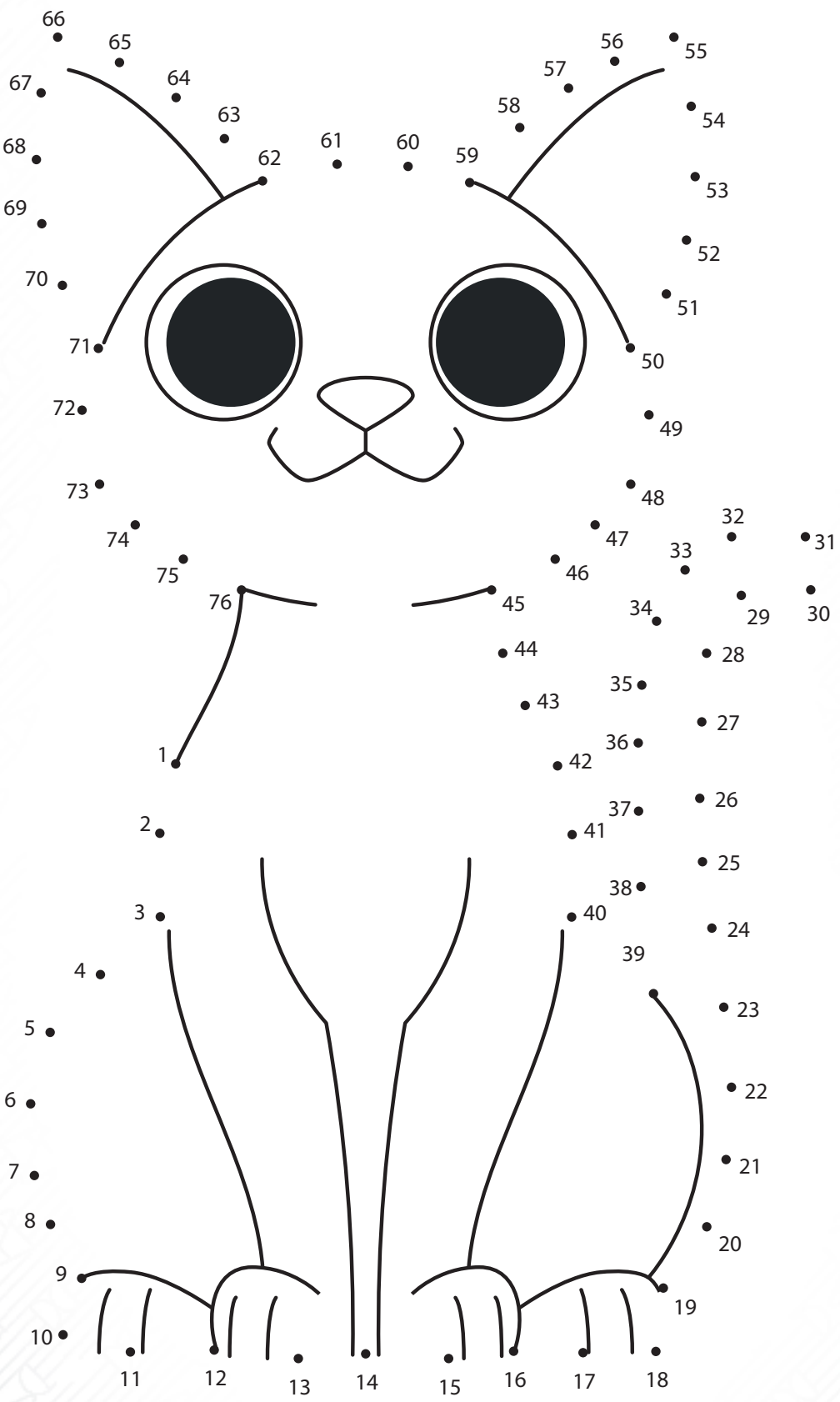
¿Como deben colocarse las agujas del reloj si se suman al de la derecha los minutos que aparecen en el centro?



UNE LOS PUNTOS

El pasatiempo se completa dibujando líneas que unen los puntos comenzando por el que se encuentra junto al número uno y continuando correlativamente hasta la última cifra. Recomendado para que sus niños desarrollen la destreza para identificar los números.

COLOREÁ TU DIBUJO



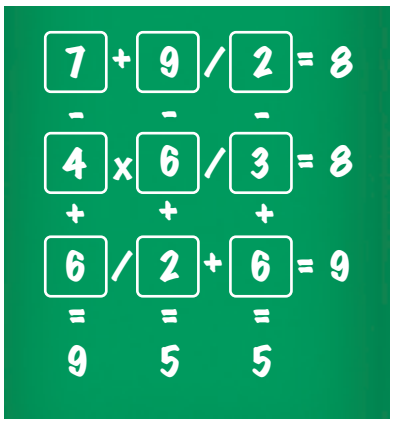
SOLUCIONES

SOLUCIONES PÁGINA 1:

SOPA DE LETRAS

O	H	Q	K	A	N	L	N	Y	J	D	Q	G	X	Q
J	B	E	Q	A	P	A	V	O	R	E	A	L	D	P
C	A	B	A	L	L	O	X	D	D	O	N	C	O	P
T	G	U	Q	A	A	H	H	V	L	R	E	D	T	E
Y	A	D	O	J	B	J	E	O	L	R	L	N	A	D
L	C	I	G	U	C	Z	T	W	D	E	C	S	P	P
J	H	D	R	F	A	A	O	O	G	P	B	Q	K	A
O	D	R	U	H	G	V	L	P	A	A	R	T	C	I
S	O	C	O	N	E	J	O	O	W	H	G	K	A	P
K	M	E	Q	M	V	V	I	O	R	N	W	U	B	F
O	S	R	C	A	L	D	L	E	R	O	D	W	R	D
V	Y	B	C	A	Z	L	I	D	B	A	S	J	A	A
W	M	A	R	D	A	Z	N	V	O	N	R	U	F	Y
E	K	G	R	G	W	E	Y	X	C	Y	N	E	X	F
J	D	D	T	G	W	D	S	T	E	P	V	O	X	N

TABLERO MATEMÁTICO



7 DIFERENCIAS

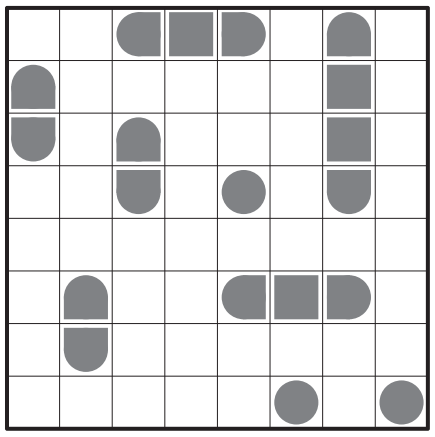
SOLUCIONES PÁGINA 2:

SUDOKUS

8	6	3	9	7	4	1	5	2
4	1	5	8	2	6	9	7	3
9	2	7	5	1	3	6	4	8
3	5	1	6	4	9	2	8	7
7	9	2	3	8	1	5	6	4
6	8	4	7	5	2	3	1	9
5	3	9	4	6	7	8	2	1
2	7	6	1	3	8	4	9	5
1	4	8	2	9	5	7	3	6

5	2	9	7	6	3	1	4	8
8	3	4	5	2	1	7	6	9
7	1	6	9	4	8	3	2	5
4	9	2	8	3	5	6	1	7
3	5	7	2	1	6	8	9	4
1	6	8	4	7	9	2	5	3
9	7	5	6	8	2	4	3	1
6	4	3	1	5	7	9	8	2
2	8	1	3	9	4	5	7	6

BATALLA NAVAL



CRIPTOFRASE

UNA HERRAMIENTA ES TAN BUENA COMO EL QUE LA USA"....*Anónimo*

SOLUCIONES PÁGINA 3:

CRUZADAS

ENIGMA DE LA SEMANA

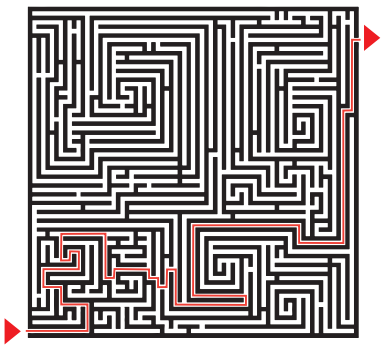
R.- Ganará el grupo de los **tres no atletas y el león.**

SOLUCIONES PÁGINA 4:

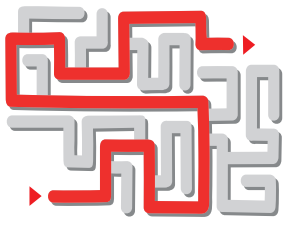
CRUCIGRAMA

SOLUCIONES PÁGINA 5:

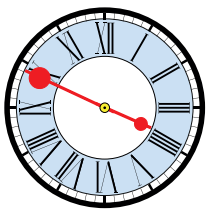
LABERINTO



LABERINTO INFANTIL

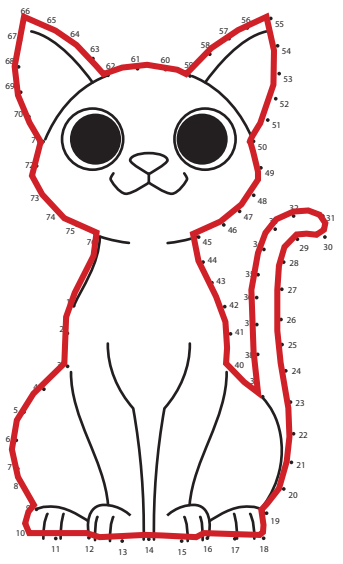


EL RELOJ



SOLUCIONES PÁGINA 6:

UNE LOS PUNTOS



MANDALA